

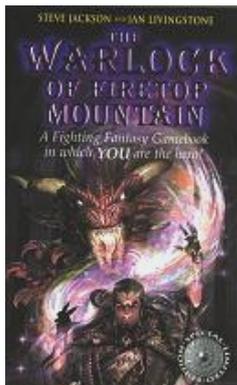
La Feuille d'Aventure

Le Fanzine des Livres-Jeux

UNE INITIATIVE DES MEMBRES DU FORUM GAMEBOOK

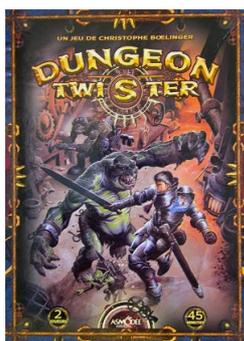
n° 1

AVENTURE : *Interlude Sylvain*



DOSSIER p. 5

Le Sorcier de la Montagne de Feu
La Légende de Zagor



ACTUALITÉ p. 19

Dungeon Twister



ZAGOR & FÉERIE
LE SORCIER DE LA MONTAGNE DE FEU

LIVRES - JEUX

JEUX DE PLATEAU

JEUX DE RÔLES

LITTÉRATURE

POÉSIE

HISTOIRE

FANTASTIQUE

AVENTURE

HEROIC FANTASY

Couverture de Kiki

INFORMATIONS-ÉTUDES-CHRONIQUES
SUR L'UNIVERS DES LIVRES-JEUX

Copyright

Un livre dont VOUS êtes le héros™ est un nom déposé par Gallimard dans sa collection Folio Junior. La série *Fighting Fantasy* a été initialement publiée chez Puffin Books et est actuellement rééditée par Wizard Books. Adaptée en français par Gallimard sous le nom de *Défis Fantastiques*.

The Warlock of Firetop Mountain est une œuvre rédigée par Steve Jackson et Ian Livingstone © 1982. La version française *Le Sorcier de la Montagne de Feu* a été traduite par Camille Fabien © Gallimard 1983. L'illustration de couverture est de Peter Andrew Jones © Solar Wind 1983. [pages 5, 15 et 18]

Return to the Firetop Mountain est une œuvre rédigée par Ian Livingstone © 1992. La version française *Retour à la Montagne de Feu* a été traduite par Yannick Surcouf © Gallimard 1993. L'illustration de couverture est de Les Edward © 1992. [pages 15 et 18]

Legend of Zagor est une œuvre rédigée par Ian Livingstone © 1993. La version française *La Légende de Zagor* a été traduite par Pascal Houssin © Gallimard 1994. Les illustrations de couverture sont de Martin MacKenna © 1993. [pages 11, 15 et 18]

Pour les nouvelles éditions de Wizard Books et leurs avatars de Gallimard, toutes couvertures réalisées par Martin MacKenna © 2002. [pages 1 et 18]

Le jeu de plateau *La Légende de Zagor* a été conçu par Steve Jackson © 1993, et l'illustration de la boîte réalisée par Martin Mac Kenna © 1993. [page 14]

Le jeu de plateau *Dungeon Twister* a été créé par Christophe Boelinger © et édité par Asmodée en 2004. Les illustrations étant de Wayne Reynolds et Thierry Masson ©. [pages 1, 19 et 20]

La Galaxie Tragique (en anglais *Starship Traveller*) est une œuvre rédigée par Steve Jackson © 1983 et traduite en français par Camille Fabien © Gallimard 1984. La couverture a été illustrée par Peter Andrew Jones © Solar Wind 1983. [page 22]

Le Château des Ténèbres (en anglais *The Castle of Darkness*) est une œuvre de J. H. Brennan © 1984 et traduite par Henri Robillot © Gallimard 1985. La couverture a été illustrée par John Higgins © 1984. [page 23]

ÉDITO

Salutations à vous, cher lecteur. Tout porte à croire que si vous êtes arrivé jusqu'ici, cela est dû à votre passion latente ou sulfureuse pour le jeu de rôles en solitaire, également connu sous l'appellation de livre-jeu ou livre interactif. À moins que, rôliste nostalgique, vous ne vous soyez laissé tenter par la perspective de renouer contact avec votre tendre enfance bercée au rythme des paragraphes des livres dont vous étiez le héros. Cependant, il se peut tout simplement que vous ayez échoué sur ces pages comme un aventurier errant venant de mettre la main sur une trouvaille plutôt curieuse et inattendue. Quoiqu'il en soit, l'équipe du fanzine *La Feuille d'Aventure* vous souhaite la bienvenue en son antre chaleureux.

Comme l'indique notre intitulé, ces pages sont dédiées, d'une part, au jeu de rôles solitaire et, d'autre part, à l'aventure fantastique. Persuadés que la flamme de l'aventurier sommeille encore dans bon nombre d'entre ceux qui ont connu jadis ce type de divertissements (peut-être aussi sont-ils devenus des rôlistes confirmés), nous nous sommes lancés dans la conception de ce modeste document tout empreint de nostalgie, mais aussi apportant un regard neuf sur un domaine injustement oublié en ce troisième millénaire.

Nous vous proposons diverses rubriques touchant pour la plupart directement au domaine du livre interactif. Toutefois, nous avons tenu à partager avec vous quelques connaissances d'ordre général en matière de littérature et de jeu, toujours en conservant un lien étroit avec l'objet initial du fanzine, mais qui, je l'espère, intéresseront les initiés comme les profanes. Cela dit, le joyau de *La Feuille d'Aventure* consiste en la publication d'une mini-aventure interactive accessible à tout public et destinée à faire replonger les nostalgiques en enfance, mais aussi à initier les curieux qui n'auraient jamais eu la chance d'avoir été captivés un jour par la magie de ces écrits ludiques.

Agréable lecture.

Paragraphe 14.
Rédacteur en chef de *La Feuille d'Aventure*.



SOMMAIRE



Au programme pour ce numéro 1 : **la féerie**. Nous verrons que ce genre ne s'est jamais démodé et que les grosses ficelles marchent encore très bien à l'heure actuelle. Ingrédients pour une bonne soupe féerique : un sorcier, un donjon rempli de portes, et des trésors !

FÉERIE

Dossier : *Le Sorcier de la Montagne de Feu*.

<i>Le Sorcier de la Montagne de Feu</i>	
Chronique.....	5
Errata.....	6
Conseils.....	7
Carte.....	7
<i>Profil d'un méchant</i>	
Biographie de Zagor.....	8
Évolution des caractéristiques de Zagor.....	9
<i>Le domaine du méchant</i>	
La Montagne de Feu.....	10
<i>LDVELH et jeu de plateau</i>	
La Légende de Zagor.....	11

Jeu : Mots croisés.

<i>Voyage dans le bestiaire zagorien.....</i>	16
---	----

Actualité du fantastique

Jeux de plateau : <i>Dungeon Twister.....</i>	19
---	----

L'Antre de Nosférax

<i>Poèmes sur le thème de la neige.....</i>	21
---	----

Chronologie : 1982-1983-1984

<i>Petite chronique d'une longue histoire.....</i>	22
--	----

Encyclopédie

<i>Une série de sites consacrés aux livres-jeux.....</i>	24
--	----

Une aventure interactive

<i>Interlude Sylvain : Faery.....</i>	avh
---------------------------------------	-----

Appel à contribution

La Feuille d'Aventure s'ouvre à toute personne désireuse de participer par quelque moyen que ce soit à la rédaction d'articles, de nouvelles, de poèmes ou à l'illustration du fanzine. Nous serions également ravis de connaître vos suggestions et vos avis sur ce document.

Contactez-nous :
fanzineldvelh@hotmail.com

Remerciements

Merci à Guillaume, Meneldur, Claire et Malvina pour les illustrations. Merci également à Balthus pour nous avoir laissé puiser dans le puits d'informations pratiques qu'est son site. Merci également à Crazy pour nous avoir fait découvrir *La Légende de Zagor* en jeu de plateau. Et aussi, éternels remerciements à Lord, webmestre plénipotentiaire de **Gamebook**, pour avoir conçu ce forum où se sont rencontrés la crème des passionnés de livres-jeux, et sans lequel ce fanzine n'aurait jamais vu le jour. Remerciements spéciaux à Paul Parsons et Demian Katz pour les couvertures originales des *gamebooks*.



<http://gamebook.free.fr/>

Le rassemblement de la communauté
d'amateurs de livres-jeux



Une centrale reliant tous les sites dans le domaine du livre-jeu
<http://users.skynet.be/fa301409/ldvelhportail/index.htm>

RENDEZ-VOUS AU PREMIER ARTICLE

DOSSIER

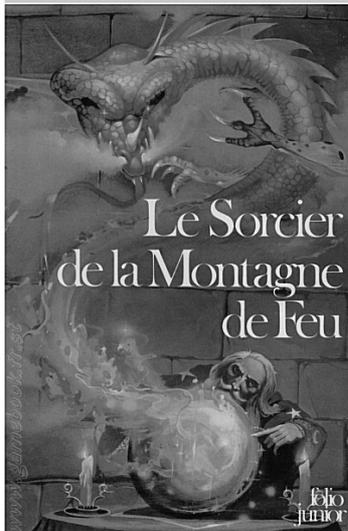
ARTICLE N°1 SOUMIS PAR

SEGNA

Le **DOSSIER** est une étude complète consacrée à un livre-jeu. Pour célébrer ce premier numéro de *La Feuille d'Aventure*, l'équipe a trouvé de bon ton de proposer aux lecteurs l'analyse du premier LDVELH écrit par Steve Jackson et Ian Livingstone en 1982 : *The Warlock of Firetop Mountain*.

Le Sorcier de la Montagne de Feu

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS
Steve Jackson / Ian Livingstone



PRÉSENTATION

Premier opus de la série *Défis Fantastiques* (en anglais *Fighting Fantasy*), *Le Sorcier de la Montagne de Feu*, paru en 1982, marque le début d'un véritable engouement pour les livres dont vous êtes le héros, tant dans les pays anglo-saxons qu'en France (où il paraît en 1983). Il s'agit en effet du premier livre publié par la maison Gallimard dans la collection « Un livre dont VOUS êtes le Héros », collection qui compte aujourd'hui pas loin de 200 titres.

À tout seigneur, tout honneur, intéressons-nous donc de plus près à cette pierre angulaire du genre. Le livre a été coécrit par Steve Jackson et Ian Livingstone, chaque auteur ayant pris en charge une moitié de l'aventure. C'est d'ailleurs leur seul livre élaboré en commun,

leur style d'écriture s'avérant assez différent. Cependant cela fonctionne plutôt bien sur cette aventure et annonce la suite de la série *Défis Fantastiques*, dont les premiers volumes seront de la plume de l'un ou de l'autre.

L'HISTOIRE

Entrons maintenant dans le vif du sujet. L'histoire est clairement inspirée de l'univers médiéval-fantastique des jeux de rôles de l'époque, *Donjons et Dragons* en tête, et des créatures imaginées par J.R.R. Tolkien dans son *Seigneur des Anneaux*. Le lecteur incarne un aventurier humain, dont on ne sait pas grand-chose, à part qu'il convoite le trésor d'un puissant sorcier. Le repaire de ce sorcier est établi au cœur de la Montagne de Feu. On apprend par les villageois des alentours que le repaire est gardé par des Gobelins et des Orques, et qu'il faut franchir une rivière pour accéder aux salles intérieures. Quant au sorcier lui-même, il est dépeint comme possédant un puissant pouvoir et ayant amassé un fabuleux trésor gardé dans un coffre à la serrure magique. Ses clés sont gardées par diverses créatures des souterrains.

Sur ces entrefaites, le héros grimpe jusqu'à l'entrée de la grotte.

L'aventure consiste donc en un gigantesque « Porte-Monstre-Trésor », où il faut explorer des galeries et des pièces souterraines, rassembler divers objets et informations en vue d'anéantir les créatures qui se dresseront entre vous et la récompense !

STRUCTURE

Le fait que les deux moitiés de l'aventure aient été écrites par deux auteurs différents se ressent assez vite dans le parcours proposé. En effet, la première moitié de l'aventure, créée par Ian Livingstone présente une structure plutôt linéaire, avec une galerie principale débouchant sur des pièces. Au début de l'aventure, le seul choix consiste donc à explorer les pièces ou pas. Ensuite, la difficulté du parcours augmente. Le tunnel se divise en plusieurs branches, ce qui donne au lecteur la possibilité d'emprunter trois parcours pour atteindre la rivière. La principale difficulté de parcours de cette aventure réside dans le fait qu'un seul de ces parcours conduit à l'une des clés ouvrant le coffre. En effet, seules trois clés sur les six dispersées dans le dédale permettent d'ouvrir le coffre et de gagner le trésor et l'aventure. Comme aucune possibilité n'est offerte pour revenir en arrière, un mauvais choix condamne l'aventure à l'échec à cet endroit.

Les trois parcours mènent de toute façon à la rivière. Une fois celle-ci franchie, nous attaquons la deuxième partie de l'aventure, rédigée par Steve Jackson. Deux chemins différents partent de la rivière et se rejoignent ensuite pour déboucher sur la deuxième difficulté du livre : le labyrinthe. Il s'agit de galeries s'entrecoupant plusieurs fois, et débouchant sur quelques pièces. On peut revenir sur ses pas et arpenter le

dédale dans tous les sens, mais il ne faut pas forcément faire confiance aux conseils des créatures que l'on peut rencontrer. Le challenge est simple : sortir de là, sans oublier de prendre la dernière clé au passage. Le problème, c'est que la sortie se situe derrière une porte secrète. On peut chercher des portes dans toutes les galeries ou presque, mais bon nombre d'entre elles sont en réalité des téléporteurs qui vous renvoient à l'autre bout du labyrinthe. Vous avez compris : pas de pièges mortels, mais même avec une carte et un bon sens de l'orientation, ça peut prendre pas mal de temps !

Ensuite, il ne reste plus que deux ennemis à terrasser pour atteindre le trésor : un dragon et le sorcier. La confrontation avec le sorcier est bien rendue, et plusieurs moyens permettent de le vaincre. Le lecteur peut donc, selon son caractère, vaincre par la force ou par la ruse.

Enfin, l'instant de vérité arrive. Si l'aventurier possède les trois bonnes clés, c'est gagné, sinon, dommage...

Au niveau du design, la première partie a le mérite d'être assez linéaire, facile à cartographier, ce qui évite de décourager le lecteur. Cependant, un seul chemin mène à la victoire, et rien ne permet ni de deviner quel est le bon, ni de revenir en arrière. C'est une caractéristique de l'écriture de Ian Livingstone, avec ses détracteurs et ses fans.

La deuxième partie révèle le style de Steve Jackson : des possibilités d'exploration plus grandes, mais un design beaucoup plus complexe, pouvant vite se révéler décourageant.

Très honnêtement, les deux auteurs ont réussi à marier harmonieusement leurs styles dans ce livre, les deux parties contiennent beaucoup d'informations et d'objets permettant de faciliter la tâche au lecteur. À noter également la qualité des illustrations de Russ Nicholson,

qui rendent bien l'ambiance de l'aventure.

LES RÈGLES

Abordons maintenant le chapitre des règles du jeu. Trois caractéristiques définissent notre personnage. L'habileté (1 dé + 6), l'endurance (2 dés + 12) et la chance (1 dé + 6). L'endurance représente votre vitalité. Elle baisse de 2 points avec les blessures et augmente de 4 points lorsque vous mangez. Il est curieux de constater qu'on possède 10 repas, alors que je ne suis pas certain que le texte nous propose de nous restaurer 10 fois... Ce total doit être surveillé avec attention, car s'il atteint 0, c'est la mort du héros. L'habileté reflète notre valeur de combattant. Au cours d'un combat, le lecteur jette 2 dés pour lui et y ajoute son score d'habileté et fait de même pour son adversaire. Celui obtenant le score le plus grand blesse son adversaire (-2 points d'endurance). Un peu de mathématiques permet de voir que si votre adversaire possède 2 points d'habileté de plus que vous, vos chances sont minces. Même si le texte est confus à ce sujet, certaines armes ou objets trouvés au cours de l'aventure permettent de modifier cette règle en votre faveur. Il est cependant dommage que ces objets se trouvent après le seul combat difficile du livre. On peut également utiliser la chance pour modifier les dégâts subis ou infligés. Le lecteur jette 2 dés, si la somme est inférieure à son score de chance, il peut modifier à son avantage les dégâts de 1 point, sinon, il doit les modifier à son désavantage. Dans tous les cas, le lecteur doit diminuer de 1 point son total de chance.

CRITIQUE

Personnellement, je trouve que la part due au hasard reste raisonnable. Un seul combat peut poser problème, vu que l'ennemi a un

total d'habileté de 10 et que, à ce niveau de l'aventure, aucun objet ne permet d'atténuer une éventuelle différence d'habileté. Sinon, les autres créatures dangereuses peuvent être neutralisées par certains objets ou, du moins, nettement affaiblies. La montagne regorge d'objets utiles, ce qui rend l'exploration particulièrement intéressante. D'autre part, aucune étape de l'aventure ne nécessite de jet de dés victorieux pour pouvoir continuer.

Ceci étant, trouver les trois clés est loin d'être évident et plusieurs tentatives seront probablement nécessaires.

Antonio Segna

APPRECIATION

- Difficulté du parcours : 3/5
- Variété du parcours : 2/5
- Difficulté due aux combats et au hasard : 1/5

En conclusion, un bon livre équilibré, efficace et intéressant. Note globale : 14/20.

ERRATA

- Il existe un autre paragraphe qui considère que vous possédez les trois bonnes clés pour ouvrir le coffre du sorcier. C'est le paragraphe **192**. Mais il n'y a aucun moyen d'y parvenir. Un oubli de l'auteur ? Mystère.

- **345** : « *Le couloir tourne alors au nord. Bientôt, vous arrivez à une autre bifurcation qui vous laissez le choix entre continuer tout droit (rendez-vous au 381), ou prendre à gauche un passage orienté à l'est* ». Si on se dirige vers le nord, l'est est à droite, pas à gauche. Il faut en faire lire « ouest » au lieu de « est ».

Balthus

CONSEILS

- Le combat le plus dur est contre le Cyclope de fer (il existe d'autres moyens de battre le dragon et le sorcier que le combat à l'épée), il ne faut donc pas avoir une habileté trop faible.

- Même si l'Oeil du Cyclope vaut 50 pièces d'or, ne le dépensez pas car il vous servira à deux endroits.

- Pendant les combats, n'hésitez pas à *Tenter votre Chance* pour diminuer les dégâts que vous recevez ou pour augmenter ceux que vous donnez.

- Dans la montagne, pensez à ramasser un maximum de clés.

- Il existe un autre moyen de battre le sorcier, c'est de détruire le jeu de carte. Il faudra encore le combattre à l'épée mais ses points d'Habileté seront très diminués.

- Au début n'allez pas à l'est, c'est un piège.

- L'or ne sert pas à grand chose dans cette aventure. Mais si vous avez 3 pièces d'or en arrivant à la rivière, cela vous évitera un combat.

- N'hésitez pas à faire un plan à mesure de votre exploration, en particulier du labyrinthe sous peine de tourner en rond.

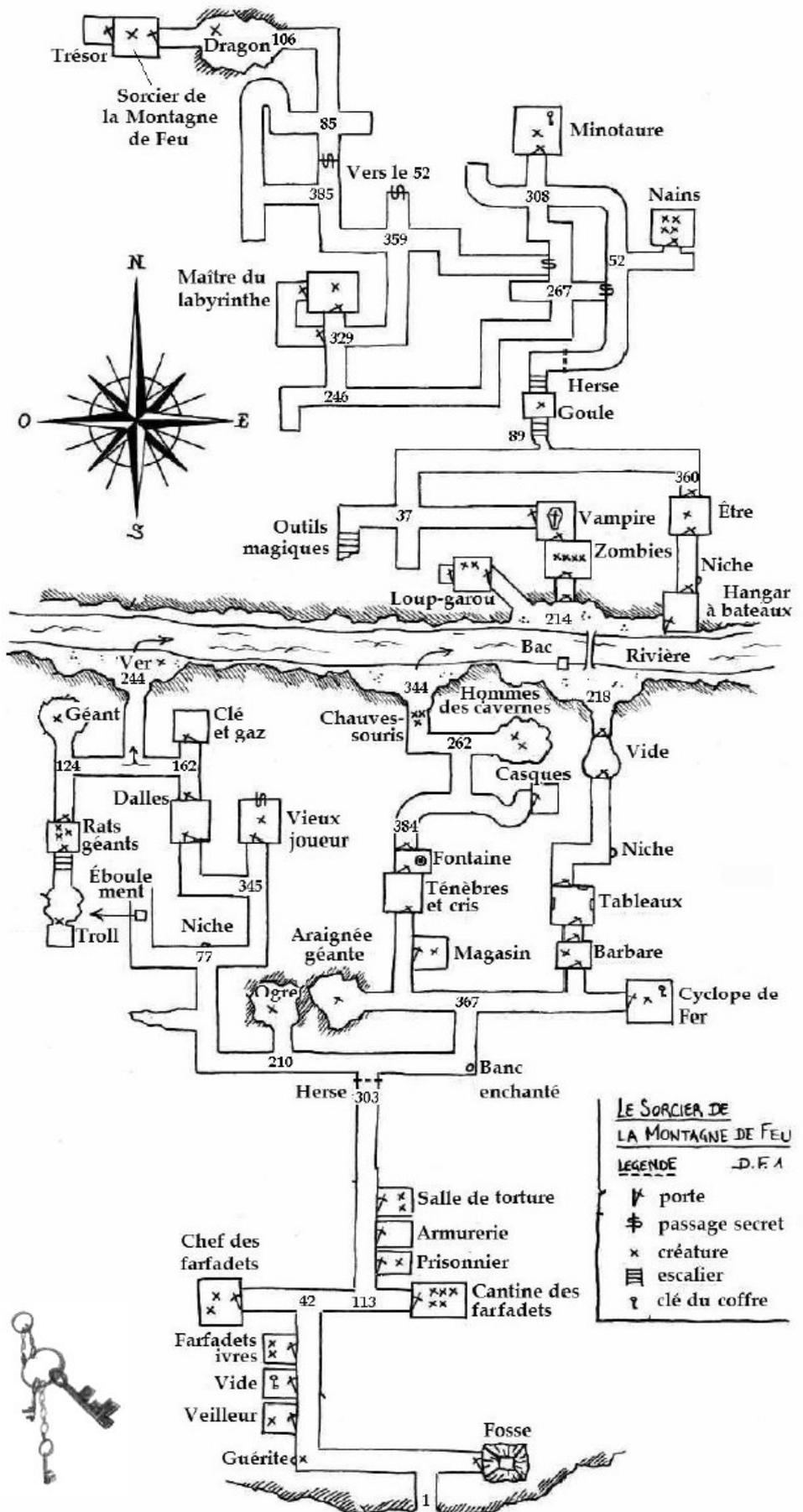
- Au début, ne prenez pas la potion d'Adresse mais choisissez plutôt la potion de Vitalité si vos points d'Endurance sont faibles où alors la potion de bonne fortune si ce sont vos points de chance qui sont faibles.

- N'oubliez pas de manger un repas à chaque fois que le texte vous le propose si vos points d'Endurance ne sont pas à leur maximum.

Balthus

Obtenez la solution pour *Le Sorcier de la Montagne de Feu* sur le site de Balthus : *La Bibliothèque des Aventuriers* (rendez-vous à la page 45).

Carte ci-contre de Dagonides



LE SORCIER DE LA MONTAGNE DE FEU
 LEGENDE D.F.A
 |
 ||
 x
 ≡
 ?



Profil d'un méchant : Zagor

ARTICLE N°2 SOUMIS PAR

ARAGORN

Le **DOSSIER** propose une vue d'ensemble très complète du livre-jeu analysé. Parmi les éléments importants à aborder, le « méchant » figure en tête de liste pour une œuvre telle que *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. Ce sorcier n'est autre que le très célèbre Zagor, autrement connu par le jeu de plateau *La Légende de Zagor*.

Biographie de Zagor

Lors de sa jeunesse, alors qu'il n'était encore qu'un être humain comme les autres, il fut pris comme élève par Volgera Malstrom, un célèbre maître magicien, en compagnie de deux autres condisciples prénommés Balthus et Zharradan. Tous trois travaillèrent avec acharnement et assimilèrent les arts que leur apprenait leur maître avec une rare aisance qui impressionna le magicien. Les trois hommes devinrent rapidement amis, se respectant mutuellement, chacun cherchant à impressionner les deux autres.

Les connaissances acquises par les trois jeunes gens finirent par inquiéter le vieillissant maître qui commença à avoir peur de leurs pouvoirs. Grâce aux connaissances qu'ils avaient acquis, les apprentis sorciers se prenaient pour des demi-dieux et, sentant la faiblesse de leur instructeur, ne lui obéissaient plus. Bientôt, inévitablement, ils commencèrent à devenir dangereux.

Leur maître, malgré ses pouvoirs déclinants, tenta de les arrêter. Le résultat fut un bref et sanglant combat lors duquel Malstrom trouva une mort atroce, succombant sous le sortilège de la Pluie de Poignards, lancé par ses anciens disciples. Après avoir pillé la bibliothèque du vieux magicien, les trois « Démoniaques » comme ils s'appelaient eux-mêmes se séparèrent.

Zagor, pour sa part, atteignit un endroit, appelé la Montagne de Feu, où il s'installa et entreprit de creuser la montagne en de multiples souterrains, peuplés de

monstres plus horribles les uns que les autres. Son pouvoir magique lui venant principalement de son jeu de cartes ensorcelées (bizarre comme choix), il régna de nombreuses années sur la montagne sans trop déranger les contrées avoisinantes. Les aventuriers qui osaient pénétrer son domaine étaient tous exterminés jusqu'au jour fatidique où l'un d'eux, parvenant à éviter tous les pièges, réussit à le vaincre en combat singulier et à piller toutes ses richesses.

Ainsi fut tué le sorcier me direz-vous. Oh que non ! Dix ans après ce moment, grâce à un sortilège de résurrection, Zagor revenait d'entre les morts !

Fou de rage d'avoir ainsi été vaincu sur son propre domaine et grandement avide de pouvoir, il se réveilla avec l'intention d'envahir l'Allansie toute entière. Il commença la formation d'une immense armée, tout en se méfiant d'une nouvelle intrusion dans son domaine.

Mais, réussissant à tromper sa vigilance, un guerrier parvint à infiltrer la Montagne de Feu et à éviter les multiples pièges installés. Lorsqu'il parvint devant Zagor, ce dernier, sûr de sa victoire, lança ses puissants Élémentaux (des esprits représentant les quatre éléments) contre l'intrus. Mais l'aventurier réussit à le contrecarrer grâce à des dents en or contenant d'autres éléments. Ces derniers s'engagèrent dans une farouche bataille contre ceux du sorcier, qui perdit rapidement son avantage. Furieux, Zagor se lança à l'assaut et, comme on pouvait l'attendre, fut vaincu une nouvelle fois. Ses armées se dissipèrent et la menace fut écartée.

Mais, après la victoire du courageux guerrier, ce dernier remarqua qu'un bras du sorcier avait disparu....

Les années passèrent et Zagor ne revint pas; il avait bel et bien été vaincu et l'Allansie n'eut plus jamais à se soucier de ce fléau.



Cependant, en Amarillie, un pays situé dans un monde parallèle de l'Allansie, venait de se terminer une terrible guerre contre le Démon-Squelette, un démon qui, appuyé par les puissants dragons de guerre, avait levé une armée d'orques et de zombis. Ce dernier avait été enfermé dans le Cercueil des Âmes et expulsé dans une dimension d'où il ne pourrait jamais revenir. Malheureusement, il y eut un énorme problème : lorsque le démon fut expulsé dans un autre monde, une résonance avait permis à un sorcier de s'échapper du sien pour finir en Amarillie. Son nom : Zagor. De plus, ce dernier avait fusionné avec le démon emprisonné dans le cercueil, et c'était à présent une forme démoniaque de l'ancien sorcier qui était en train de croître en secret à l'endroit précis où le cercueil des âmes avait été déposé après le bannissement du démon : le Château d'Argent, ancienne demeure des Rois tombée aux mains du mal pendant la guerre contre le Démon-Squelette.

L'ancien sorcier de la Montagne de Feu s'était de plus allié à l'un des rares dragons de guerre ayant survécu à l'ultime bataille qui avait vu la fin du Démon-Squelette. Ensemble, ils préparaient en secret leur revanche, une revanche qui entraînerait la fin de l'Amarillie, déjà profondément affaiblie par le conflit dont elle venait de sortir.

Irian, l'enfant-roi qui dirigeait l'Amarillie, entra alors en communication avec l'un des plus grands sorciers d'Allansie, Yaztromo. Ce dernier lui expliqua alors tout ce que nous venons de voir. Le jeune monarque décida de charger un aventurier de tuer une bonne fois pour toutes le sorcier maléfique. Le héros fut emmené sur l'île de la Tour à bord de *La Gloire d'Amarillie* et s'introduisit dans le château. Après bien des péripéties, il se retrouva face au monstre. Après un combat véritablement titanesque, l'aventurier tua Zagor et le jeta dans la lave des entrailles de Feu, célèbre source d'énergie utilisée par les magiciens et coulant sous le château d'Argent. Ainsi mourut véritablement cet être démoniaque.

Aragorn



Le saviez-vous ?

Si Zagor dispose d'une trilogie à son actif, vous pouvez également en savoir plus sur les deux autres disciples du puissant Volgera Malstrom. Retrouvez Zharradan Marr en jouant à *La Créature venue du Chaos* (DF#24), de même que Balthus dans *La Citadelle du Chaos* (DF#2).

Références :

Steve JACKSON & Ian LIVINGSTONE, *Le Sorcier de la Montagne de Feu*, Gallimard, 1983.

Ian LIVINGSTONE, *Retour à la Montagne de Feu*, Gallimard, 1993.

Ian LIVINGSTONE, *La Légende de Zagor*, Gallimard, 1994.

Steve JACKSON, *La Créature venue du Chaos*, Gallimard, 1989.

Évolution des caractéristiques de Zagor

Le Sorcier de la Montagne de Feu

Si on le combat normalement : HAB : 11 et END : 18.

Si on l'affaiblit en lui déchirant ses cartes magiques avant de l'affronter : HAB : 7 et END : 12

Il existe une troisième possibilité, qui consiste à être en possession de l'œil de cyclope (si l'on possède les bonnes clés de la salle au trésor, on l'a automatiquement). En ce dernier cas on tue le sorcier sans même le combattre.

Retour à la Montagne de Feu

Il ne peut être vaincu qu'au combat traditionnel, c'est-à-dire l'épée à la main. Ses caractéristiques sont : HAB : 11 et END : 18, comme dans le premier volume.

Mais il faut d'abord affronter ses Élémentaux, bien entendu au nombre de quatre.

Au début de l'aventure, Zagor vous attaque personnellement en manipulant un être de cristal, HAB : 11 et END : 9.

La Légende de Zagor

Zagor possède des pouvoirs exceptionnels :

D'une part, une habileté de 16 et une endurance de 20, d'autre part, de nombreux pouvoirs magiques redoutables qui vous feront perdre une multitude de points d'endurance.

Heureusement, vous avez la possibilité d'affaiblir votre adversaire grâce à des dagues d'argent (-2PE) et des talismans d'or (-1PH) récoltés tout au long de l'aventure.

Le domaine du méchant

ARTICLE N°3 SOUMIS PAR

PARAGRAPHE 14

Après avoir examiné Zagor sous toutes ses coutures, *La Feuille d'Aventure* vous propose une présentation détaillée de son domaine : la Montagne de Feu. Comment est-elle conçue ? Quelles sont les étranges créatures qui la peuplent ? Comment a-t-elle évolué dix ans après la première mort du maître des lieux ?

La Montagne de Feu

En anglais, *firetop mountain* désigne la *montagne au sommet de feu*. Nul doute que l'on ait préféré alléger le titre français en ne le traduisant pas littéralement. Mais, dès le premier paragraphe, c'est bien « à l'anglaise » que le lieu est nommé. Son appellation est due à une mystérieuse végétation rougeoyante qui pousse en son sommet escarpé et hérissé d'à-pics qui paraissent déchirer l'horizon.

Cette montagne abrite de nombreuses créatures dont le mélange, complètement hétéroclite, prête à sourire : reptiles, monstres marins, animaux géants, volatiles voraces, statues animées, revenants, et autres humanoïdes réduits en esclavage. Autant d'êtres sur lesquels Zagor maintient un contrôle magique.

On peut supposer que les galeries furent jadis creusées par les nains. Leur village, **Pierpont**, est à trois jours de marche au sud de la Montagne³, mais certains séjournent encore dans cette dernière. On suppose également qu'elles ont pu être creusées magiquement au moyen d'outils animés. Par endroits, les couloirs débouchent sur des parties de grottes naturelles, la Montagne est d'ailleurs traversée par une rivière (peut-être un prolonge-

ment souterrain de la **Rivière Écarlate**). Mais l'ensemble révèle un réseau de pièces aménagées souvent sobrement.

Parfois elles arborent une architecture très riche, rappelant l'art grec antique, comme le montrent l'encadrement d'une porte surmonté d'un fronton triangulaire décoré de sculptures en ronde-bosse (311), les motifs géométriques des murs renfermant le Cyclope de fer (193), ou encore évoquant un art oriental, rendu par la crypte du vampire, notamment grâce aux monstres grimaçants sur l'autel sanguinolent (205). Ces pièces sont reliées entre elles par une série de couloirs labyrinthique.

En revanche, certains éléments du mobilier évoquent une atmosphère diabolique, comme en témoignent les sièges et la table du vieil homme joueur (84), nantis de pieds en forme de pattes griffues, les dossiers étant surmontés de sculptures démoniaques effrayantes.

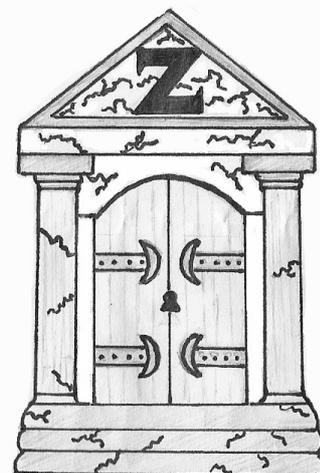
Lieu mythique du royaume d'Allansie, la Montagne au sommet rutilant et sa faune auront constitué un écosystème modèle pour les *Défis Fantastiques* qui suivront.

Dix ans plus tard, la Montagne a un peu changé : elle comporte moins de galeries, certains passages ont en effet été obstrués à cause d'éboulements. Les souterrains ne se constituent plus comme un labyrinthe mais comme une alternance de portes à ouvrir et de pièces à explorer. Ce qui représente le style caractéristique de Ian Livingstone, comme l'a signalé **Segna** dans sa critique du *Sorcier de la Montagne de Feu* (rendez-vous à la page 23). L'architecture varie : on trouve un

couloir voûté en plein-cintre menant à une porte massive arquée, évoquant l'architecture monastique romane (249).

La population, presque entièrement éradiquée dix ans auparavant par un aventurier inconnu, a dû être totalement relookée par le maître des lieux, de sorte qu'elle symbolise davantage sa résurrection charnelle douloureuse. Les revenants sont toujours au rendez-vous. Mais plus nombreuses sont les créatures hybrides, mélanges confus et repoussants, les invocations infernales et les serviteurs du Chaos. De plus, la peste sévit à **Kaad**, une trentaine de kilomètres à l'ouest de Pierpont en longeant la Rivière Écarlate. Et la maladie semble s'être introduite dans la Montagne. À moins qu'elle n'ait été introduite à Kaad depuis celle-ci ? Tous ces éléments contribuent à faire de la Montagne un enfer malodorant à purifier.

Paragraphe 14



³ Considérant que le village où commence *Le Sorcier de la Montagne de Feu* est bien Annville, ainsi nommé dans *Le Retour à la Montagne de Feu*, que ce dernier est à deux jours de marche de la Montagne, et que Pierpont est à un peu plus d'un jour de marche d'Annville, j'en ai déduit que Pierpont devait se situer à environ trois jours de marche de la Montagne.

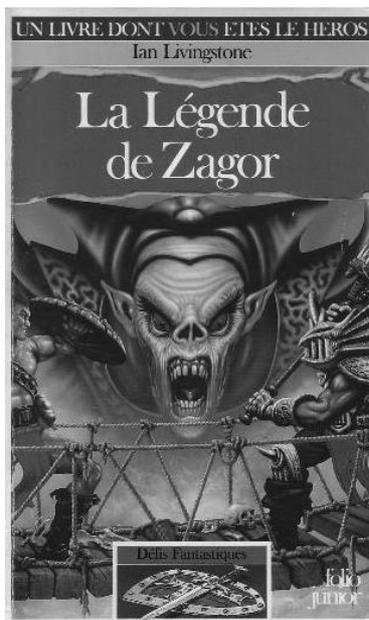
LDVELH et jeu de plateau

ARTICLE N°4 SOUMIS PAR

PARAGRAPHE 14

Comme le montre également la rubrique ACTUALITÉ DU FANTASTIQUE (rendez-vous à la page 19), le fanzine ne se borne pas à l'étude des seuls livres-jeux. *La Feuille d'Aventure* tient à s'ouvrir à d'autres formes de jeux fantastiques. **Paragraphe 14** a donc exhumé pour vous Zagor et sa légende de la poussière du temps.

La Légende de Zagor



Je ne me perdrai pas ici en une longue analyse de *La Légende de Zagor*. En revanche, j'approfondirai un parallèle complet entre le LDVELH bien connu et le jeu de plateau issu de cet ouvrage. Il va de soi que le livre est largement supérieur au jeu de plateau, même si les deux éléments ne sont pas nécessairement de natures comparables.

Présentation

La Légende de Zagor est le très célèbre dernier tome de la trilogie zagorienne, rédigé par Ian Livingstone en 1993 et traduit en français en 1994 par Pascal Houssin pour Gallimard. C'est-à-dire l'année qui suivit l'édition du jeu de plateau chez nous, mais le livre est bel et bien antérieur au jeu de plateau.

Les personnages

Les deux jeux proposent exactement les mêmes personnages, à savoir : *Braxus*, le guerrier, *Stubble*, le nain, *Anvar* le barbare et *Sallazar*, le magicien. À la seule différence près que, dans le livre, le nom du nain est *Rablaix*. Les avantages et défauts liés aux personnages sont exprimés, dans le jeu de plateau, à travers une différence de prix pour l'équipement. Dans le livre, elles sont bien plus développées et n'interfèrent pas avec les prix mais peuvent interdire le port de certaines pièces d'équipement. Chacun des personnages est apte à user des sortilèges (oui, même le barbare !) mais aucun total de magie n'apparaît dans le jeu de plateau. Ceux-ci sont représentés en figurines à peindre de qualité inégale, le nain a effectivement la tête aussi volumineuse que la moitié de son corps.

Les caractéristiques

Sur le plateau, 8 points de force maximum selon l'équipement, 6 points de vie maximum. Quant à celles du livre, ce sont celles des *Désirs Fantastiques*, mais il est à savoir qu'un personnage commençant avec un total d'habileté inférieur à 10, ou un total d'endurance trop bas, a très peu de chance d'arriver vivant au-delà de la première partie du château tellement les ennemis sont redoutables et les épidémies mortelles. De même, un total de chance trop bas entrave le jeu, même si

l'on regagne souvent des points de chance. Le jeu de plateau est mieux équilibré à ce niveau-là, excepté le fait qu'il vaut mieux avoir une mule pour transporter plus de coffres et abaisser le pouvoir de Zagor au maximum.

La magie

Les deux jeux rivalisent dans ce domaine. Le *Grimoire Amarilien* se révèle un précieux outil contre les maléfices du Château d'Argent, l'usage de la magie est parfois indispensable pour la survie du personnage. La liste mêle adroitement sorts défensifs, offensifs et pratiques (au nombre de douze) dont l'utilité peut être requise à tout moment. À l'inverse, le jeu de plateau propose un plus large panel de cartes-sortilèges dont l'intérêt est parfois discutable, parfois judicieux. Mais le joueur doit choisir entre ces dernières, ne disposant que d'une seule carte, voire deux s'il a un anneau (avec possibilité de les utiliser ou de les échanger). À noter que dans le livre les anneaux servent à restaurer 1 point de magie. En ce qui concerne la magie présente dans le château, tout empreint de la présence maléfique de Zagor mais aussi de la marque des anciens magiciens y ayant vécu, les nombreux cercles de magie protégeant les salles importantes, de même que les pièges qu'ils déclenchent, sont absents du jeu de plateau. En revanche, les téléporteurs ont été intégrés aux dalles.

Le parcours

Les points communs sont ce qu'il y a de plus évident : les deux jeux s'accordent sur le principe du « porte-monstre-trésor » exploité à l'excès. Pour ce qui est du domaine de Zagor, le Château d'Argent, ancienne forteresse somptueuse habitée par le roi Kraal d'Amarillie et sa cour, le jeu de plateau s'est contenté de reproduire un parcours linéaire parsemé de dalles faces cachées qui, une fois dévoilées par l'arrêt d'un personnage, produisent un effet immédiat : une trouvaille, un piège, un évènement hasardeux, etc. Le tout parsemé de salles gardées chacune par un adversaire, à l'exception de la boutique du marchand. Le plateau est subdivisé en trois niveaux de difficulté croissante. Quant au château du livre, il est conçu comme un véritable dédale où portes et couloirs se succèdent à n'en plus finir sur plusieurs étages. Essayer d'en dresser le plan est une tâche assez ardue, étant donné la confusion relative de certaines indications.



Les alliés

Le jeu de plateau réduit les alliés habitant le château au strict minimum, sous le revers de quelques dalles heureuses. Mais il est possible d'acheter un compagnon d'arme et une mule dès le départ. Dans le livre, c'est une véritable petite population infortunée qui réside dans le château en tentant de survivre aux assauts des monstres, depuis les voleurs en guenilles jusqu'au chevalier reclus dans son passage secret, en passant par le marchand un peu fou et les elfes noirs. Le joueur peut même se voir accompagné d'un voleur, d'une espèce de cochon mangeur

de fer, et d'une épée tueuse d'orque animée.



Un Squelette et un Zombi attendent les héros...

Les ennemis

Depuis la bataille contre le Démon-Squelette, le beau Château d'Argent est la proie d'ignobles créatures maléfiques telles que diverses sortes de morts-vivants, des mutants expérimentaux, des orques et leur serviles gobelins, des créatures infernales, des spectres errants, mais aussi de puissants serviteurs du chaos, et même des dragons, tous ralliés à la cause de Zagor. Ennemis que reprend le jeu de plateau à son actif, avec le privilège de les voir dressés en figurines de plastique à peindre. Dommage qu'ils aient été destinés à demeurer dans les salles en attendant gentiment le héros téméraire. Il aurait été amusant de les voir bouger de case en case, mais c'est bien ce qui se passe aussi dans le livre, à l'exception des attaques de quelques créatures surnoises.

Les combats

Si le livre regorge de combats divers et extrêmement rudes, vu la valeur de combativité moyenne des ennemis (habileté 8 de moyenne) et leur nombre impressionnant, le jeu de plateau propose, quant à lui, une suite d'adversaires globalement beaucoup plus faibles par rapport aux capacités de départ des joueurs. Celles-ci ne sont pas aléatoires, mais dépendent essentiellement de l'équipement acheté en début de partie. L'équipement de départ joue également un rôle dans le livre, à la différence qu'il s'effectue bien avant d'arriver à l'île où est érigé le château. Les monstres du jeu de plateau sont d'autant moins dangereux qu'aucun ne maîtrise la

magie ou des capacités spéciales associées à leur nature ou à leurs armes, contrairement à ceux du livre qui se révèlent très coriaces grâce à certaines particularités diverses. Côté pratique, les règles de combat du jeu de plateau sont similaires à celle du livre sauf qu'on utilise un D10.

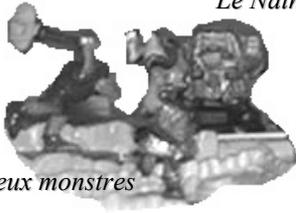
Sallazar



L'ambiance du jeu de plateau

L'atmosphère du jeu de plateau, révolutionnaire pour l'époque (1993), a aujourd'hui malheureusement très mal vieilli. Tout le monde se souvient de l'inoubliable rire démoniaque de Zagor réenregistré en boucle : « *Qui ose me défier ? Hahaha !* ». Rire vraiment exaspérant à la longue. Le système de guidage du jeu au moyen de la voix synthétisée de Zagor était une idée, en dépit du kitsch, relativement bien pensée. Le joueur avait pour instruction d'appuyer sur un des boutons de la boîte vocale, selon la circonstance, pour connaître la tournure des événements. Zagor donnait ainsi « en direct » les totaux des ennemis et leurs scores au dé (D10), selon un mode aléatoire assez réussi. Il lui arrivait même d'intervenir de façon hasardeuse pour changer le cours du jeu, en envoyant une de ses créatures contre un joueur, par exemple. Le matériel n'était pas d'une qualité exceptionnelle mais était destiné à être recouvert de cartons divers, illustrés de manière très homogène. Beaucoup d'os jonchant le sol, mais des décors trop colorés pour être vraiment terrifiants. À l'inverse, le livre est très prenant à ce niveau.

Le Nain



Deux monstres

L'ambiance du livre

Si je dois employer un terme moderne pour décrire l'ambiance qui s'en dégage, je dirais qu'elle est carrément « *nécro* ». Le château, naguère resplendissant, a été saccagé en de nombreux endroits par les orques, de plus, la présence de certaines créatures entraîne une puanteur nauséabonde et les maladies s'y propagent à cause des morts-vivants (pestes vampirique, sanguinaire, bubonique et peste des revenants). Mais l'ancienne splendeur de la demeure royale contraste épisodiquement avec la froideur présente des lieux, certaines salles épargnées révèlent un luxe hors du commun : cercueils de cristal, statues de bronze, bijoux, écrans ouvragés, tapisseries de soie, musée d'œuvres d'art, etc. Mais il y a aussi les geôles, le laboratoire d'alchimie rempli d'horreurs, les salles sombres où grouille la vermine. Tous les éléments sont réunis pour produire un film d'horreur très glauque. Autant de détails que le jeu de plateau néglige, sans doute pour paraître plus présentable à la vente sur le marché des jeux pour enfant. Mais ne perdons pas de vue que le livre est paru dans la collection Folio Junior.



Les trésors

Un des buts du jeu est de découvrir les coffres-tourelles dissimulés un peu partout dans le château. Ceux-ci permettent au joueur d'amoindrir la puissance du terrible démon-sorcier. Dans

le jeu de plateau, les cartes-coffres suffisent à lui faire perdre 1 point de vie et 1 point de force chacune, et leur nombre est limité. Mais dans le livre, leur principe est différent. En effet, lorsqu'on découvre un coffre-tourelle, le héros doit tenter sa chance, s'il échoue, il enclenche le piège du coffre, s'il réussit, il y découvre soit une dague d'argent (réduisant l'endurance de Zagor de 2 points), soit un talisman d'or (réduisant son habileté de 1 point). Ceux-ci sont très bien cachés et surtout chèrement défendus. Dans le jeu de plateau, n'importe quel ennemi tué rapporte un ou deux coffres selon le niveau. Il existe également de nombreux objets magiques dans le livre, tels que des armures, des armes, des anneaux, des bâtons, des écharpes, des potions, etc. Beaucoup moins nombreux dans le jeu de plateau, les objets demeurent d'un intérêt limité, mise à part la potion qui revigore. Le château regorge également de métal précieux, il s'agit sans doute d'un des DF où le héros amasse le plus d'or.



Zagor

Le Zagor du jeu de plateau dispose initialement de 12 points de vie et de 12 points de force. Que l'on peut abaisser jusqu'à 6 points dans chaque, voire 4 si la mule transporte deux coffres supplémentaires. Ce qui en fait un ennemi accessible. Mais le personnage a de fortes chances d'être blessé avant d'arriver face à lui, car il aura d'abord dû affronter le dragon et tomber dans quelques derniers pièges. En revanche, dans le livre, c'est une autre paire de manches, non seulement le combattant doit abattre le dragon, mais en plus il

risque d'avoir essayé de nombreuses rencontres harassantes auparavant. De plus, le démon ne dispose de pas moins de 16 points d'habileté et de 20 points d'endurance, c'est dire que si le joueur n'a pas au moins trouvé quelques talismans d'or, le combat risque d'être compliqué. Mais c'est le sort qui décide si l'on trouve un talisman ou une dague. Il est également possible d'augmenter sa force d'attaque grâce à l'équipement magique trouvé à l'intérieur du château. Proportionnellement, les sorts de Zagor dans le livre et le jeu de plateau sont aussi contraignants pour l'adversaire, mais ils sont plus diversifiés dans le livre.



Zagor

Critique du jeu de plateau

Comme je l'ai laissé sous-entendre, ce jeu a terriblement mal vieilli mais mérite d'être conservé à titre d'antiquité à valeur essentiellement sentimentale. Pour un passionné de LDVELH, c'est une pièce de collection. Cela dit, les grosses ficelles peuvent encore ravir les plus jeunes, même à l'ère des jeux vidéos hyper sophistiqués, un jeu de plateau reste un jeu de plateau et celui-ci a le mérite de sortir un peu du lot grâce à la voix inquiétante du terrible Zagor. Inconvénient, quatre piles pour entendre un vieillard sénile débiter des menaces et des provocations envers les joueurs, c'est un peu coûteux. Mais le système ne pompe pas énormément d'énergie. Les figurines peuvent être joliment peintes si l'on s'applique et décorer la bibliothèque au rayon livres-jeux. À noter, les fiches de personnages sont très esthétiques.

Critique du livre

Pour certains il s'agit d'un livre culte, intégrant la célèbre trilogie zagorienne : *Le Sorcier de la Montagne de Feu* (1983), *Retour à la Montagne de Feu* (1993) et *La Légende de Zagor* (1994). On le recommande souvent à qui veut tenter une aventure des *Défis Fantastiques*, or, pour ma part, je le trouve bien trop difficile pour les différentes raisons déjà exprimées ci-dessus. Si l'ambiance est prenante, le jeu peut lasser par sa redondance. Cela dit la diversité des capacités spéciales des créatures donne un intérêt aux rencontres.

Quelques conseils avant d'entamer la terrible aventure en livre-jeu :

1. Ne vous fiez pas au format habituel de la feuille d'aventure fournie avec le livre et prévoyez des cases plus grandes, ainsi qu'un certain nombre de cases supplémentaires afin de distinguer différents aspects de votre équipement qui deviendra vite ingérable : potions, armes et armures, bijoux, anneaux, objets magiques, parchemins, matériel d'aventurier, divers. Laissez également un espace en vis à vis pour indiquer les effets des objets, qui sont parfois variés. Agrandissez toutes les autres cases, surtout celles des points d'endurance, de chance, de magie, d'or et de provisions qui verront leurs totaux fluctuer comme dans peu d'aventures.

2. Prenez soin de noter chaque indication que l'on vous donnera avec le numéro du paragraphe correspondant, ainsi que le nom de chaque personne citée.

3. De même, prenez une grande feuille à part pour noter l'évolution des combats car il n'est pas impossible que le nombre d'adversaires atteigne ou dépasse soixante.

4. Si vous dressez un plan, prévoyez une grande feuille et surtout faites-le au crayon, car la

gomme vous servira régulièrement à cause d'éventuelles imprécisions.

5. Servez-vous d'une table de conversion de lettres en leurs correspondants numériques, cela risque de vous être utile. En voici un exemple :

A	B	C	D	E
1	2	3	4	5
F	G	H	I	J
6	7	8	9	10
K	L	M	N	O
11	12	13	14	15
P	Q	R	S	T
16	17	18	19	20
U	V	W	X	Y
21	22	23	24	25
Z	Convertisseur numérique			
26				

Paragraphe 14



APPRÉCIATION DU LIVRE

- Difficulté du parcours : 2/5.
- Variété du parcours : 1/5.
- Difficulté due aux combats et au hasard : 5/5.

En résumé, un livre ardu, linéaire, mais parfois prenant auquel j'attribue : 8/20.

APPRÉCIATION DU JEU DE PLATEAU

- Difficulté du parcours : 1/5.
- Variété du parcours : 1/5.
- Difficulté due aux combats et au hasard : 2/5.

En résumé, un jeu linéaire, simpliste et très kitsch que je gratifie d'une note de : 7/20.

Le saviez-vous ?

Il existe également un jeu de plateau *The Warlock of Firetop Mountain (Le Sorcier de la Montagne de Feu)*, créé en 1986 par Steve Jackson lui-même. Prévu pour des parties entre 2 et 6 joueurs, le jeu s'apparente au Clue (Cluedo) par certains points. Les règles sont relativement simples à assimiler. Quant à l'aspect, il imposait un design plutôt novateur pour l'époque : un large plateau très décoré retraçant le labyrinthe, accompagné de surcroît par plusieurs dizaines de pions en plastique et cartons divers. Les personnages des joueurs possèdent 3 caractéristiques identiques à celle du livre : Habilité, Endurance et Chance, utilisées de la même manière (2D6) pour résoudre combats et autres périls qui attendent les joueurs. Le but du jeu est d'arriver à la fin du labyrinthe pour ouvrir le coffre du sorcier en ayant déduit la bonne combinaison des clés (trouvées ou volées). Le procédé est celui du Clue : un joueur demande à tel autre joueur s'il a telle ou telle carte-clé en main (le jeu en compte 15) et note la réponse sur une feuille, procédant ainsi par élimination. Le premier à avoir ouvert le trésor a gagné la partie. Ce jeu de plateau, illustré par Peter Andrew Jones, fut édité en français par Gallimard.

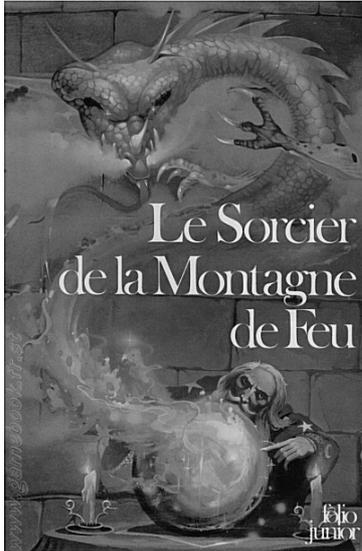
Référence :

<http://www.defis-fantastiques.net>



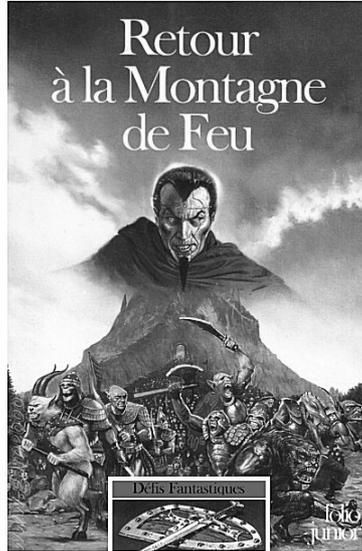
ANCIENNES COUVERTURES FRANÇAISES - GALLIMARD

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS
Steve Jackson / Ian Livingstone



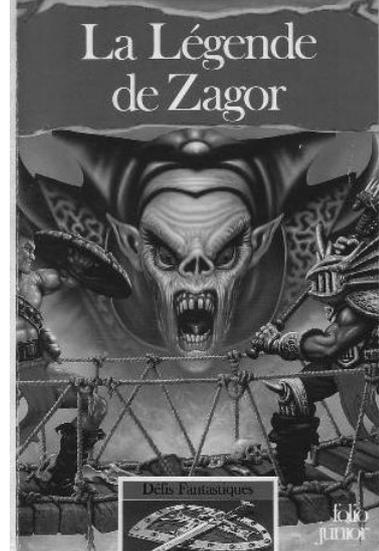
Peter Andrew Jones
Intérieur : Russ Nicholson

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS
Ian Livingstone



Les Edwards
Intérieur : Martin McKenna

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS
Ian Livingstone



M. McKenna & J. Burns
Intérieur : Martin McKenna

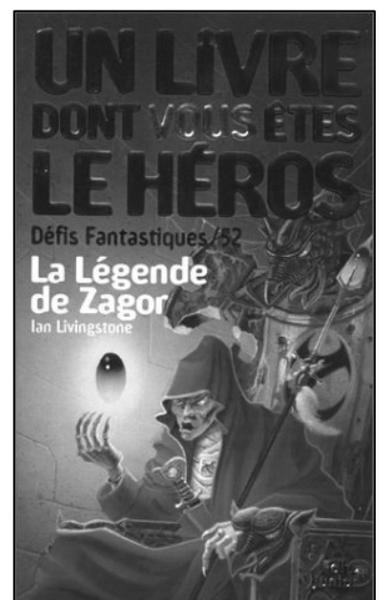
NOUVELLES COUVERTURES FRANÇAISES - GALLIMARD



Peter Andrew Jones
Intérieur : Russ Nicholson



Les Edwards
Intérieur : Martin McKenna



Martin McKenna
Intérieur : Martin McKenna



JEU : MOTS CROISÉS



VOYAGE DANS LE BESTIAIRE ZAGORIEN

Trouve les mots grâce aux définitions qui suivent et découvre, une fois la grille complétée, les noms cachés d'un compagnon et d'un allié du héros dans *La Légende de Zagor*, en restituant dans le bon ordre les lettres qui se trouveront sur les emplacements gris (jeu réalisé par **Paragraphe 14**).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29		
1																															1
2																															2
3																															3
4																															4
5																															5
6																															6
7																															7
8																															8
9																															9
10																															10
11																															11
12																															12
13																															13
14																															14
15																															15
16																															16
17																															17
18																															18
19																															19
20																															20
21																															21
22																															22
23																															23
24																															24
25																															25
26																															26
27																															27
28																															28
29																															29
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29		

LE NOM DU COMPAGNON CACHÉ EST : _____

LE NOM DE L'ALLIÉ CACHÉ EST : _____

SENS HORIZONTAL

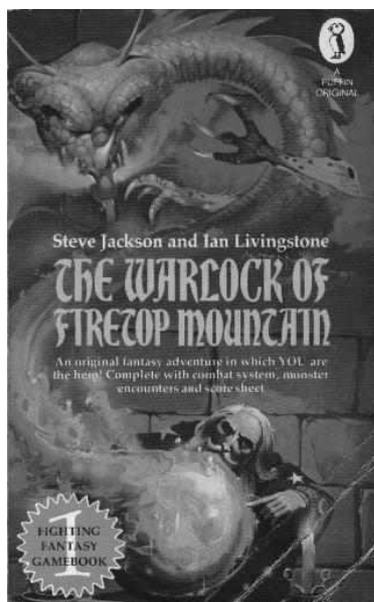
1. Malgré son nom, la Montagne de Feu n'en est pas un. – Elle est bonne quand le marchand propose une cotte de mailles pour 7 pièces d'or.
2. Au Moyen-Âge il défendait loyalement, honneur et courtoisie, mais était aussi capable de prouesses militaires. – On en rencontre quelques unes, mais dans des dimensions dantesques par rapport à la réalité, rappelant un monstre du *Seigneur des Anneaux* (singulier).
3. Elle n'est jamais très loin de son maître : le vampire. – Le héros arrête le voleur malhonnête en poussant cette interjection. – Combat singulier.
4. Ils sont esclaves du *Sorcier de la Montagne de Feu*. Synonyme de lutin (pluriel).
5. Souvent synonyme du mal, il désigne l'état du monde à son commencement dans la mythologie grecque. – Ce lieu naturel regorge de maléfices et abritent les sorcières (pluriel). – Issu de la mythologie juive, l'*heroic fantasy* en fit un être conçu de différentes matières, souvent la pierre.
6. Parmi les rares monstres du bestiaire aquatique : ceux-ci existent vraiment et sont très voraces.
7. Petit être malicieux qui peuple les contes de fées. – Mot pouvant désigner à la fois la fin et le premier mot de cette phrase. – Il peut être de cristal mais certainement pas de marbre.
8. Interjection employée pour appeler quelqu'un.
9. Il n'y a pas de philosophe pour se demander si les créatures qui peuplent la Montagne en ont une ou pas. – Très peu d'aventures s'y déroulent mais il peut y avoir dedans des démons et, dessus, des défis sanglants. – Une des créatures de la mythologie grecque que l'*heroic fantasy* reprit à son compte : sa visibilité est différente de la nôtre.
10. Parfois elle s'anime et devient maléfique, mais quelquefois c'est de la sienne dont on a peur. – Synonyme d'habiller (Ind. prés. 3^e pers. sg.). – On parle rarement d'héroïne, mais elle peut aussi l'être pour une mission.
11. Du trésor, vos compagnons réclament la leur. – Si la faune sous-marine était poilue, il en serait le barbier car il coupe net. – Revenant à l'état immatériel.
12. RIEN.
13. Adjectif désignant une particularité physique qu'ont certaines créatures infernales au sommet du crâne. – Contraire d'ennemi. – Désigne un chevalier errant. – Cette petite créature issue du *Seigneur des Anneaux* est parmi les plus pitoyables pour le héros puissant...
14. $[(3 \times 434 + 18) \times 1/3] = ?$ Par combien dois-je diviser ce nombre pour obtenir le tiers de 165 ? – Pronom personnel. – Il vient des brumes dans la *Légende de Zagor*. On l'appelle aussi Dragon de Komodo.
15. Le monstre de la mythologie grecque combattu par Thésée, repris par l'*heroic fantasy*. – Désigne l'équipement dans les jeux vidéos.
16. C'est le monstre le plus noble de la littérature fantastique. Il garde souvent un trésor immense.
17. Issus de l'univers de Tolkien, ils sont, en réalité, une variante maléfique et grotesque des elfes. – Le héros ou son adversaire s'y camoufflent. – Centre des pulsions du héros (qui se résume à casser du monstre). – Le preux chevalier constitue le meilleur qui soit pour le dragon affamé. – Dès qu'il l'entend, le héros court à la rescousse... du moins, si c'est un vrai héros...
18. Certaines créatures le sont, surtout les revenants. Il s'agit d'un état épidémique (adjectif masculin pluriel).
19. Se dit d'un désert. – Le héros en a besoin pour chevaucher son destrier.
20. Zagor contre Zagor : comment qualifier ce combat ? – Ils sont au nombre de trois au début de la plupart des *Défis Fantastiques*. – Ce que font les âmes en peine en tout lieu...
21. Même le plus horrible monstre l'est par sa seule existence. – Titre honorifique anglais précédant un nom.
22. Nom masculin pluriel pouvant désigner des âmes en peine.
23. Pour beaucoup de praticiens, la magie en est un. – Un héros pur ne doit pas aller à l'encontre de ce dernier. – Celui d'une mouche est négligeable, celui de l'homme n'est pas délicat, celui du goblin est horriblement surnois, mais celui du troll est mortel. – Se dit du genre littéraire où gambade le petit peuple.
24. RIEN.
25. La visibilité du héros décroît quand elle se lève. – Un des quatre éléments. – Ils jonchent le sol de la Montagne de Feu.
26. Vous avez toujours rêvé d'en être un ! – Le rôle du héros est d'en sauver.
27. Irian, Dagobert, Louis XIV, tous l'ont été. – En vrai il est insignifiant mais le fantastique se plaît à le rendre géant et en peuple les sables ou les eaux. – Le magicien dans la *Légende de Zagor*. – Il est censé dévorer les petits enfants, mais on ne le voit jamais à l'œuvre.
28. Le méchant comme le héros peut le faire à propos d'une jolie princesse, mais cela n'aura pas le même sens (verbe infinitif).

29. Ils creusent le jour, ils boivent la nuit. – Pratique pour graver la Montagne de Feu, mais sur lui, le héros serait ridicule. – Le nain dans *La Légende de Zagor*. – Si Zagor avait eu une fille elle l'aurait sans doute été.

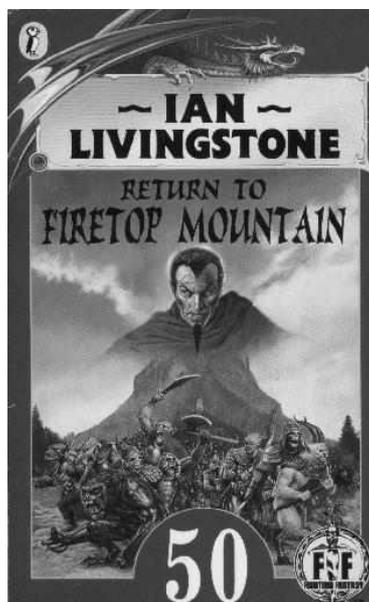
SENS VERTICAL

1. Animal de compagnie de la sorcière dans *La Légende de Zagor*. Son nom souligne son caractère rusé. – Le barbare dans *Légende de Zagor*.
2. Cette arme donne le sommeil à ceux qui ne peuvent dormir dans *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. – Dans le bestiaire foisonnant généré par l'*heroic fantasy*, le loup n'est plus le seul à l'être.
3. Participe passé du verbe rire. La prochaine fois ce sera le subjonctif imparfait du verbe savoir ! – Adversaires zagoriens les plus fréquents. Et pour cause, nous finirons tous comme eux (pluriel).
4. Adjectif désignant une particularité génétique de modification corporelle (pluriel).
5. Gare à la mâchoire puissante de ce reptile. – Une version améliorée du goblin : quelques points d'habileté et d'endurance supplémentaires.
6. Sur le net, abréviation courante d'opérateur. – Ce que garde Zagor.
7. Le seul adversaire zagorien issu de la tradition égyptienne. – À cause de Tolkien, il ne supporte pas les nains. – Une couleur qualifiant le correspondant obscur du précédent.
8. Issu du folklore vaudois, c'est une des appellations d'un type d'adversaires récurrent.
9. Quand elle se referme, plus moyen de revenir au paragraphe précédent, à moins d'un sort... – Petites créatures humanoïdes pas dangereuses mais vraiment infernales. – Ce qu'ordonne le roi au héros quand il part à l'aventure à son service.
10. Appellation scientifique désignant un ordre de mammifères dont le vampire est une espèce. – On risque d'y tomber (singulier).
11. Nom commun féminin désignant un monstre que l'imagination humaine ne peut engendrer. – Synonyme d'époque.
12. Il n'a guère la réputation d'être loyal, le héros le méprise souvent.
13. Au cinéma, il se nourrit de cerveuuuuuuuuuu... – Lieu de la tradition chrétienne d'où certains monstres sont invoqués.
14. Quand on en a une, le mystère n'est plus. Indispensables dans *Le Sorcier de la Montagne de Feu* (pluriel). – On peut en être écrasé, mais pas en mourir, ou alors, indirectement.
15. Il peut être au sommet de la classe, capé de noir, ou alors misérable et errant, ou encore gothique... – Les coups peuvent l'être.
16. Qui ont les couleurs de l'arc-en-ciel. – Principale matière en laquelle sont les golems. – Éloigne les vampires.
17. On le combinait autrefois à l'acier pour forger de bonnes épées. – Elle peut être tissée. – Arbre. – Chez Tolkien, ils peuvent se changer en pierre au contact des rayons du soleil.
18. Interjection répétée du héros riant devant le goblin chétif. – Ce que fait le dragon d'un lieu lorsqu'il crache des flammes (verbe infinitif).
19. Dieu de la guerre viking. – Ainsi peuvent être qualifiés les hommes-lézards et les hommes-chiens, ou même les chiens-lézards. – Désigne des invocations, souvent selon quatre natures spécifiques. Dans le *Retour à la Montagne de Feu*, il vaut mieux avoir une dent contre eux.
20. Poussé par l'ennemi agonisant.
21. On trouve quelques-uns de ces animaux dans la Montagne de Feu, mais toujours géants (singulier). – D'ailleurs, si ceux-ci avaient une taille normale, ces rapaces affamés pourraient en chasser (pluriel). – Un des quatre éléments. – Large vallée (masculin).
22. Le goût que doit avoir la chair d'orque... ou la défaite de Zagor. – Un des quatre éléments.
23. Mot par lequel se termine un conte de fée. – Cette créature, qui porte un nom étrange, est capable de prendre la forme de quelqu'un d'autre.
24. Le trésor de Zagor en regorge. – Les objets de ce trésor le sont par le héros. – Certains ennemis ont dû l'être par Zagor. Sans cela, ils seraient restés immobiles.
25. Synonyme d'ondoyer (Impératif prés. 2^e pers. pl.). – Les héros n'en prennent jamais. – On dit que cela éloigne les sorciers... j'aurais bien voulu entendre rire Zagor.
26. Un des quatre éléments. – Les méchants le cachent souvent dans une petite boîte, croyant que le héros ne s'attend pas à l'en voir surgir. – Plante magique, du moins, à ce qu'il paraît.
27. Petit être généralement bienfaisant. – Je serai sage comme un fro... – Article – Élément de l'architecture grecque, parmi les sept merveilles du monde. Aussi détourné par l'*heroic fantasy*.
28. Puisque les héros n'en prennent pas, ils la traînent partout avec eux, forcément...
29. La feuille d'aventure est rédigée dessus, sinon comment le héros pourrait-il prendre des notes ? – Le guerrier dans *La Légende de Zagor*.

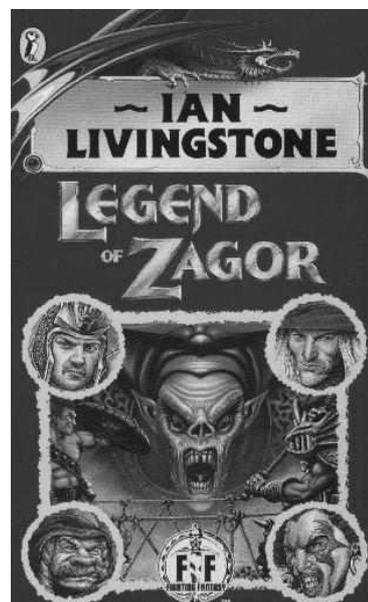
ANCIENNES COUVERTURES ANGLAISES - PINGUIN BOOKS



Peter Andrew Jones
Intérieur : **Russ Nicholson**

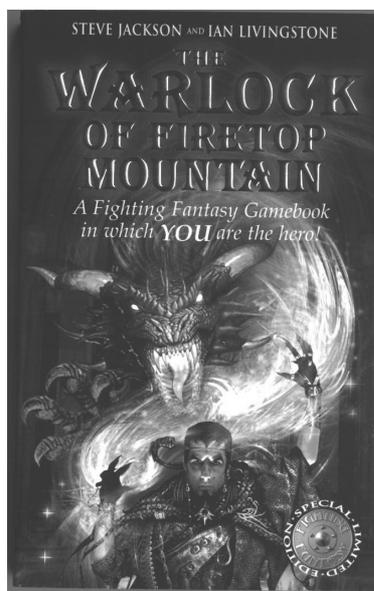


Les Edwards
Intérieur : **Martin McKenna**

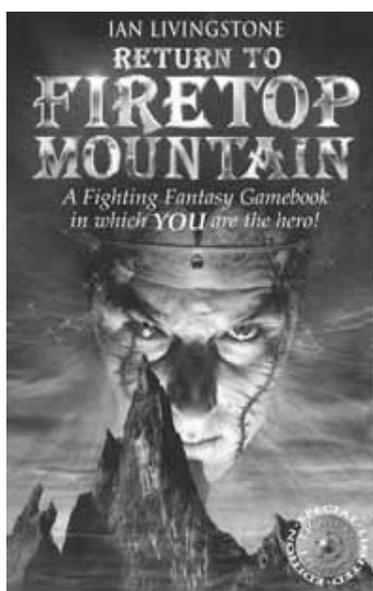


M. McKenna & J. Burns
Intérieur : **Martin McKenna**

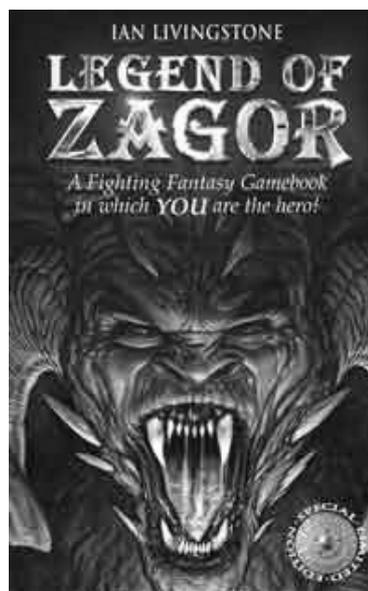
NOUVELLES COUVERTURES ANGLAISES - WIZARD BOOKS



Martin McKenna
Intérieur : **Russ Nicholson**



Martin McKenna
Intérieur : **Martin McKenna**



Martin McKenna
Intérieur : **Martin McKenna**

Peter Jones : www.peterandrewjones.net – **Martin McKenna** : www.asfa-art.org/gallery/mckenna.html
Les Edwards : www.lesedwards.com – **Jim Burns** : www.abandonart.co.uk/artists/biog_jb.html

ACTUALITÉ DU FANTASTIQUE

ARTICLE N° 5 SOUMIS PAR

PARAGRAPHE 14

Jeu de plateau

Avez-vous rêvé d'un donjon pivotant ?

Dungeon Twister

Dungeon Twister est un jeu de plateau français édité par Asmodée en 2004, et créé par Christophe Boelinger, passionné de jeux depuis son enfance et créateur actif depuis plus de dix ans. Il s'agit d'un jeu à un contre un, accessible aux enfants dès l'âge d'onze ans.

Prix français : 29€.

Histoire

Vous guidez un groupe hétéroclite composé d'aventuriers et de créatures retenus prisonniers dans le donjon d'un sorcier (tiens, tiens... les grosses ficelles ne seraient-elles pas si démodées que ça ?) dont le but est d'en sortir vivant. Cependant, il ne s'agit pas d'un donjon ordinaire, en effet, les salles répondent à un système de rotation qui peut en faire changer l'orientation à tout moment...

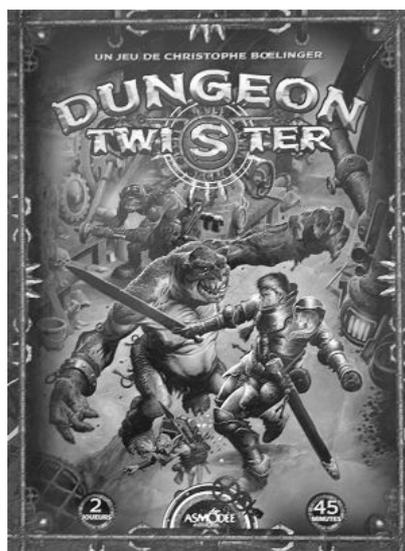
Conditions de victoire

Accumuler cinq points de victoire, soit en remportant un combat contre un adversaire (1 point), soit en sortant un de ses personnages dans la ligne d'entrée adverse (1 point). Et non ! La condition n'est pas, comme je le pensais avant de jouer, de faire sortir son équipe hors du labyrinthe.

Disposition du jeu

Les joueurs disposent les huit salles du labyrinthe aléatoire-

ment faces cachées (quatre sur deux), la zone d'entrée de chaque joueur précédant le côté le plus court de part et d'autre. Chacun dispose de huit aventuriers parmi lesquels il en choisit quatre à répartir sur sa zone d'entrée. Ensuite, les joueurs doivent répartir comme bon leur semble les personnages qui leur restent de même qu'une série d'objets (6 chacun) à travers le labyrinthe non encore dévoilé (chaque salle ne pouvant contenir qu'un nombre prescrit de pions). Les personnages disposés de la sorte commenceront leur parcours dans cette salle, même si elle jouxte la sortie. Quant aux objets ils pourront être utilisés par n'importe quel aventurier ayant décidé de l'emporter au passage.



Les pions

Nous avons les personnages (la voleuse, le guerrier, le troll, le goblin, le magicien, le clerc, le mékanorc, la passe-muraille) et les

objets (l'épée, la potion de vitesse, l'armure, le trésor, le bâton de feu, la corde). Chaque personnage possède une ou plusieurs capacités spéciales. Parmi les plus utiles figurent celles de la voleuse, personnage capable de passer sur une fosse sans tomber et d'ouvrir ou de fermer une herse. À noter que le guerrier peut briser une herse et le magicien survoler une fosse.

Les aventuriers possèdent un total de points de combat et un total de points de déplacement prédéfinis. Parmi les objets, le bâton de feu est le plus meurtrier, seul le magicien peut s'en servir pour tuer un personnage en ligne de mire d'un seul coup. Permettant de rapporter un point de victoire supplémentaire à la sortie, le goblin et le trésor ne sont pas à négliger.

Les actions

Chaque joueur doit préciser le nombre d'actions qu'il compte effectuer pendant le tour (deux, trois, quatre ou cinq) sachant qu'il ne pourra pas annoncer deux fois le même chiffre lors du même cycle d'actions. Les joueurs peuvent alors, à leur tour, effectuer les actions jusqu'au nombre fixé : se déplacer, dévoiler une salle, en faire pivoter, engager un combat contre un personnage accolé, utiliser la propriété d'un objet ou une capacité d'un personnage.

Les salles

Une salle ne peut être révélée que si un des personnages est sur une case juxtaposée à celle-ci. La

première salle retournée est donc une des deux salles devant la zone de départ. Une fois « twistée », la salle peut très bien révéler une entrée, un mur, une herse, ou encore une fosse sur le chemin du personnage. Le joueur ayant dévoilé la salle y dispose les pions jusqu'alors cachés, à l'exception des objets de sa couleur qui sont placés par l'adversaire. À noter qu'un pion peut se retrouver emmuré. Ensuite le jeu continue. Si un personnage se trouve sur une case de rotation, il peut faire pivoter la salle dans le sens indiqué pour un point d'action (le mécanorok peut la faire pivoter dans n'importe quel sens). Pour traverser une fosse, le joueur peut utiliser une carte « saut » (au nombre de 3) ou utiliser la corde.

Les combats

Lorsqu'un combat est déclaré, chaque joueur doit utiliser ses cartes-combat face cachée, le bonus qu'elles contiennent (de +0 à +6) sera ajouté à la valeur de combat du personnage, la mise s'arrête à une seule carte. Celui ayant la plus grande somme blesse l'adversaire qui demeure capable de se défendre au tour suivant mais avec une force de 0. S'il perd un nouvel assaut, il meurt et confère un point de victoire à son adversaire. À noter que la carte +0 est la seule revenant dans la main du

joueur après avoir été mise, les autres restant irrécupérables, ce qui corse les affrontements futurs. Je précise qu'un combat peut impliquer plus que deux pions.

Critique

Comme dans la plupart des jeux de plateau, les règles se révèlent longues à lire et quelque peu confuses. Cependant, celles-ci deviennent très fluides après qu'on y ait joué une ou deux fois. Un jeu alternatif pour débutants est proposé, le labyrinthe perd alors deux salles. Mais j'ai testé la version complète sans tarder, et

cela m'a permis d'y voir plus clair quant à la jouabilité qui demeure correcte. Le thème n'est certes pas d'une originalité trans-cendante mais il devrait ravir la plupart des amateurs de *Sword and Sorcery* et de « porte-monstre-tré-sor ». Mais le parcours peut devenir stratégique à la manière d'un jeu d'échecs où chaque décision doit être mûrement réfléchie.

Côté matériel, l'utilité d'avoir deux séries identiques de personnages (l'une sur socle, l'autre sous forme de pions) peut paraître superflue, d'autant plus que les cartons entrent difficilement dans leur socle. La surface de jeu est chaleureuse et répond à certains clichés du fantastique qui apparemment font toujours leur effet.

Dans l'ensemble, ce jeu représente l'occasion de passer un bon moment entre amis et peut donner lieu, entre passionnés, à des discussions techniques abordant les multiples possibilités qu'offre ce système. Le prix de base demeure attrayant en comparaison à la plupart des jeux de plateaux.

Quelques conseils

Il est important de bien savoir répartir ses pions dans le labyrinthe selon une stratégie élaborée intelligemment. Par exemple, évitez de disperser vos personnages et de les envoyer trop près de l'arrivée, même si cela est tentant. De même, évitez d'offrir vos propres objets à l'ennemi. Mais la situation vous y contraindra parfois.

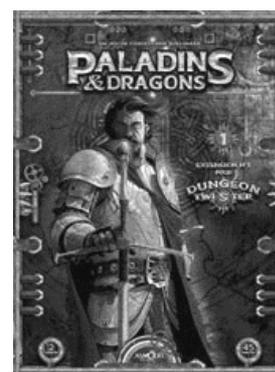
Le site

www.dungeontwister.com

Très bien réalisé, il vous propose notamment des scénarii élaborés par divers auteurs, dont le créateur du jeu lui-même. Vous y trouverez également des conseils techniques intéressants, une biographie et une ludographie de l'auteur, ainsi que toutes les news concernant les extensions. Christophe Boelinger se fera également un plaisir de répondre à vos questions en intervenant régulièrement sur le forum.

Dans le prochain numéro de *La Feuille d'Aventure*, nous reviendrons probablement sur les extensions de ce jeu, qui a l'air de connaître un certain succès pour le moment. Les suppléments déjà sortis chez Asmodee sont : *Paladins et dragons* (2004), l'extension *3-4 joueurs* (2005). Ainsi que *L'eau et le feu*. Apportant chacun moult nouveautés.

Paragraphe 14



Énigme : la course

Imaginons que vous soyez le conducteur d'un des chars qui participent à une course pour les Jeux Olympiques, en 604 avant Jésus-Christ. Le char est tiré par 2 chevaux qui pèsent 200 kilos chacun. La vitesse moyenne est de 60 km/h. Quel est l'âge du conducteur ?

Énigme : le magicien

Un forgeron jonglait avec un morceau de fer incandescent. Un magicien dit au forgeron, en regardant le fer brûlant : « Si tu donnes un écu d'or, je le lèche ». Le forgeron, incrédule, se mit à rire mais sortit néanmoins l'écu de sa poche et le donna au magicien en disant : « J'aimerais bien voir cela ». Et en effet, le magicien le lécha vraiment, et sans se brûler la langue. Comment est-ce possible ?




L'ANTRE DE NOSFÉRAX



POÈMES SUR LE THÈME DE LA NEIGE

Flocon de neige étincellent
A la lumière du firmament
Toute de douceur et de tendresse
Te voir est la plus belle des caresses

Le soleil illumine tes milles facettes
Toutes différentes et toutes parfaites
Leur union respandit ici et là
Mille reflets en rehaussent toujours l'éclat

Mais hélas ta chute n'est pas éternelle
Et tu retournes au chaos originel
Non ! Ô destinée laisse-moi contempler
Une dernière fois la grâce de l'être aimé

Skarn

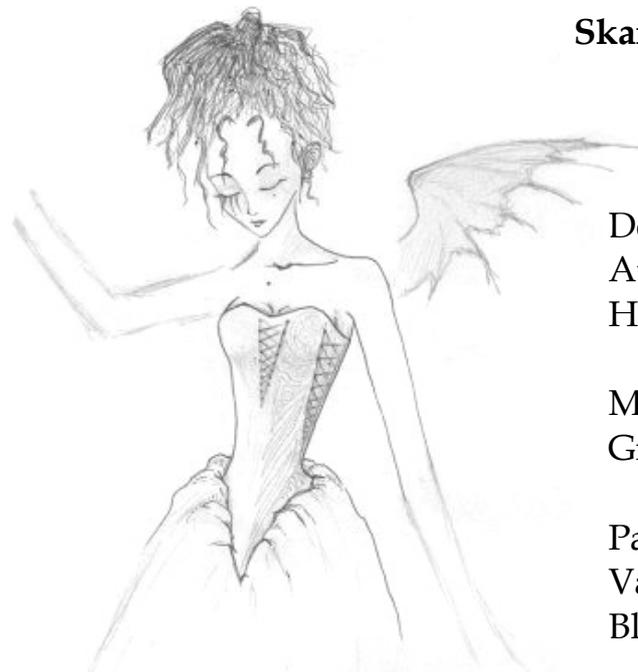
Descente infernale
Au paysage sans teint,
Horizon spectral.

Malade modernité
Grisonnante et enneigée.

Partout devant moi
Vaste forêt bétonnée
Blanchie en son toit.

Peau d'hiver et de chagrin
Couvre le mal citadin.

Paragraphe 14



Vous aussi, vous pouvez nous faire parvenir vos écrits, si vous le souhaitez. Si vous désirez consulter l'appel à contribution, rendez-vous à la page 4.



CHRONOLOGIE



ARTICLE N°5 SOUMIS PAR

WAG

À chaque numéro, *La Feuille d'Aventure* vous propose un récit chronologique faisant le point sur l'histoire du livre-jeu, et principalement du LDVELH, à raison de trois années par numéro et à partir de 1982, année de publication de *The Warlock of Firetop Mountain*.

Petite chronique d'une longue histoire

Plus de vingt ans se sont maintenant écoulés depuis ce jour fatidique d'août 1982 qui vit l'apparition dans les librairies anglaises d'un livre pas comme les autres, *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. En vingt ans, il s'est passé beaucoup de choses. Les livres-jeu, ou « livres dont vous êtes le héros » comme ils ont été popularisés en France, ont eu le temps de devenir un phénomène international, de se vendre par millions des Etats-Unis à l'Europe de l'Est, nourrissant l'imaginaire de toute une génération, et de repartir presque aussi vite qu'ils étaient arrivés, un peu à la manière de James Dean.

Nous allons, pour ce premier numéro, donner quelques repères historiques qui permettront de suivre un peu cette étoile filante qu'ont été les livres dont vous êtes le héros et de constater que le genre est bel et bien mort dans les années 90, et qu'il attend (qui sait ?) sa résurrection.

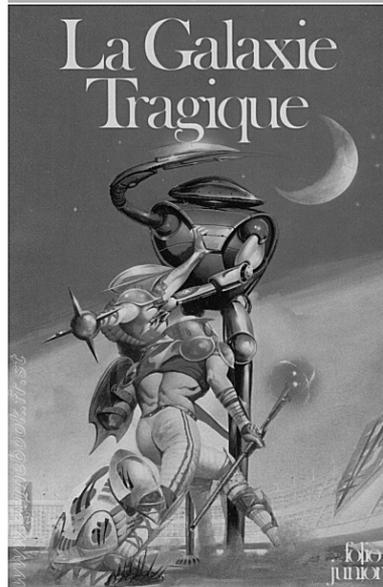
Les ambitions de cette petite histoire inaugurale sont limitées : nous nous sommes concentrés sur les dates de parution des titres, sans raconter l'histoire de leur genèse, les parcours de leurs auteurs (tout un programme !), sans détailler le contexte de l'époque et les liens de notre histoire avec l'histoire du jeu de rôle, du jeu vidéo et de la fiction en général. En fait, une vraie histoire du livre-jeu reste à écrire, mais nul doute que chaque article du fanzine apportera sa pierre à l'édifice !

Nous allons suivre cette histoire année par année, avec les

dates de parution originale (donc anglaise, en général) et les titres français de la collection Folio Junior, qui regroupe la part du lion des titres intéressants « pour adultes ».

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Steve Jackson



1982

On peut soutenir que le livre-jeu, des premières expériences de l'Oulipo (rendez-vous au fanzine 2) aux petites aventures en solo de *Tunnels & Trolls*, existait déjà quand apparut *The Warlock of Firetop Mountain* dans les bacs anglais, le 27 août 1982. Cependant, le véritable roman-jeu co-écrit par deux jeunes passionnés de *Dungeons & Dragons*, Steve Jackson et Ian Livingstone, était du jamais vu : en 400 paragraphes, une véritable leçon de fantasy et tous les ingrédients qui allaient faire les livres dont vous êtes le héros.

Les premiers tirages furent vite épuisés, et tout au long de l'année 1982 le succès ne se démentit pas, entretenu par un formidable bouche-à-oreille. Des traductions en français et en allemand furent commandées, et on imagine le discours que la maison d'édition Penguin tint aux auteurs : « Les gars, vous avez du pain sur la planche... »

1983

C'est l'année où *Le Sorcier de la Montagne de Feu* lança la mode du livre dont vous êtes le héros en France, et fut édité aux Etats-Unis. Mais l'imagination fertile des auteurs accoucha dès le mois de mars d'une *Citadelle du Chaos* pour Steve et d'une *Forêt de la Malédiction* pour Ian, qui furent dévorés aussi sec par des fans toujours plus nombreux. Des fans qui, après avoir relu dix fois chaque livre, commençaient à manifester leur impatience. Résultat : des vacances d'été plume en main pour Steve et Ian, et résultat en septembre : respectivement *La Galaxie Tragique* et *La Cité des Voleurs*.

Il devenait apparent que les deux auteurs exploraient des voies différentes. Pendant que Ian écrivait des aventures « modèles » qui allaient devenir des classiques, Steve préférait dévier de la recette de base du *Sorcier* pour expérimenter des règles et genres nouveaux. Ainsi *La Galaxie Tragique* laisse de côté la fantasy pour s'attaquer à la science-fiction, très à la mode en cette époque de *Star Trek 2* et de *Guer-*

re des Étoiles cinématographique et militaire. *La Citadelle du Chaos* s'était déjà démarqué par l'introduction de la magie dans l'arsenal du héros, et visiblement, l'idée avait plu à Steve, puisqu'en octobre, les amateurs découvrent en librairie *Les Collines Maléfiques*, premier volet d'une série intitulée **Sorcellerie !** qui allait devenir mythique.



1984

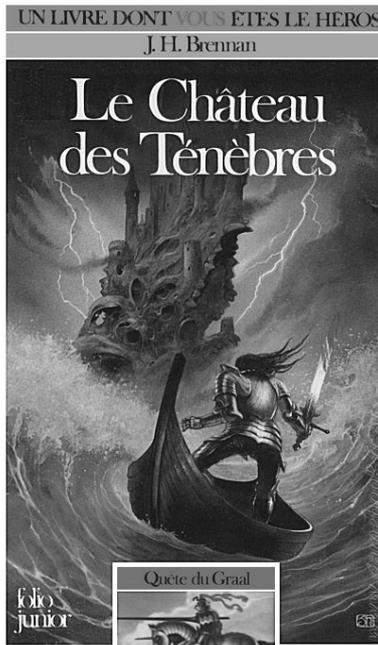
Et soudain, c'est l'explosion. En fait, ce qui devait arriver arriva : le flambeau ayant été allumé dans plusieurs pays et le million de lecteurs dépassé, plusieurs de ces derniers sentirent que s'il y avait quelque chose au monde de plus cool que lire un livre dont vous êtes le héros, c'était d'en écrire un. Quel écrivain « classique » pouvait jamais jouer ainsi avec son public ?

Ainsi, suivant de peu les deux Livingstone du printemps, *L'Île du Roi-Lézard* et surtout *Le Labyrinthe de la Mort*, classique d'entre les classiques qui allait finir de mettre le feu aux poudres, arrive une horde, de démons certes, mais aussi de nouveaux auteurs qui se lancent dans l'aventure.

D'abord le caustique J.H. Brennan, Herbie pour les intimes, pur produit de l'Angleterre des Monty Python qui part à l'assaut du public avec deux séries en même temps, rien que ça : 3 volumes **Quête du Graal** hautement parodiques, maniant l'anachronisme avec bonheur et interpellant directement le lecteur, *Le Château des Ténèbres*, *L'Antre des Dragons* et *Les Portes de l'Au-delà* ; et à l'opposé 2 volumes **Loup*Ardent** d'un feint ton grave hilarant, revenant académiquement à la troisième personne et alambiqués de règles baroques, *La Horde des Démons* et *Les Cryptes de la Terreur*.

Ensuite il y a un certain Anglais qui sort deux livres en juin, *Les Maîtres des Ténèbres* et *La Traversée Infernale*, suivi d'un troisième en septembre, *Les Grottes de Kalte*. C'est un original, celui-là, on s'en aperçoit assez vite : son héros est **Loup Solitaire** du Sommerlund, adore le dieu Kaï, et combat des Kraans, des Drakkarims et des Vordaks. Ça reste de la fantasy, mais... au revoir Tolkien, bonjour Joe Dever !

De l'autre côté de l'Atlantique, quelqu'un a un avantage sur tous ceux qui rêvent de devenir Steve Jackson : il l'est déjà ! En vérité, cet homonyme de Steve apporte une originale contribution à la série **Fighting Fantasy**, soit **Défis Fantastiques**, des deux précurseurs avec un *Marais aux Scorpions* plus jeu-livre que livre-jeu avec sa liberté totale de déplacement et ses fins multiples.



Après, nous avons la rebelle bande des quatre : les deux premiers, Dave Morris et Oliver Johnson, lancent en fin d'année la série **Dragon d'Or**, qui est destinée à recueillir des aventures aussi diverses que *Le Tombeau du Vampire* et *Le Dieu perdu* et se pose donc en concurrente directe des **Défis Fantastiques** ; les deux autres, Mark Smith et Jamie Thompson, vont, en même temps, « faire exploser le système de l'intérieur » en livrant un Défi fan-

tastique très atypique se déroulant dans un monde bien à eux, *Le Talisman de la Mort*.

Toutes ces créations connaissent un énorme succès, et la demande s'accroît très vite... Le boom du genre est consacré par l'apparition du magazine *Warlock*, centré sur les **Défis Fantastiques** mais où tous les auteurs et dessinateurs se retrouvent pour livrer extras et avant-premières aux fans insatiables. C'est en grande partie à travers ce magazine que prennent forme peu à peu le continent d'Allansia et le monde de Titan.

Les « deux Grands » ne sont pas en reste : si Livingstone, après la référence qu'est *Le Labyrinthe de la Mort*, se contente de boucler l'année avec une vue panoramique du monde d'Allansia : *La Sorcière des Neiges*, Jackson, lui, fait entrer sa série **Sorcellerie !** dans l'histoire avec l'imbroglio urbain de *La Cité des Pièges* et le rocailleux road-movie *Les Sept Serpents*, parus en août. Mais il avait un autre as dans sa manche... et quand il l'abat en novembre, Steve Jackson fait Peur à tout le monde ! « Juste » un **Défis Fantastiques** cette fois, oui mais pas n'importe lequel ! *Le Manoir de l'Enfer*, traduit en français dès l'hiver, est en plus d'un challenge extrêmement bien conçu, un cocktail de suspense et d'horreur dans la lignée des *Evil Dead* et autres *Thriller*...

Wag

Énigme : les 2 princes.

Un roi mourant fait venir auprès de lui ses deux fils. Il leur dit : *Vous voyez à l'horizon l'église de la ville voisine ? Et bien, celui d'entre vous dont le cheval arrivera en dernier au pied de cette église héritera de mon immense fortune.* Les deux fils se précipitent vers l'écurie et partent au triple galop vers l'église. Pourquoi se pressent-ils ainsi ?

ENCYCLOPÉDIE

UNE LISTE DE SITES DÉDIÉS AUX LIVRES-JEUX

Sites en français :

- Bibliothèque des Aventuriers : <http://perso.wanadoo.fr/livres-jeux/>
Cartes, solutions, erreurs, informations sur la plupart des séries de livres-jeux.
- Défis Fantastiques.net : <http://www.defis-fantastiques.net/>
Site de référence sur les livres dont vous êtes le héros. Contient des critiques.
- Forum de LS Landar : http://gamebooks.forumactif.com/index_forum
Un autre forum où discuter de livres-jeux ; on y trouve aussi un t'chat.
- Gamebook, le site : <http://gamebook.free.fr/>
Survol des séries, liste des titres, scans des couvertures.
- Gamebook, le forum : <http://gamebook.free.fr/forum/phpBB2/index.php>
Le forum francophone le plus actif sur les livres-jeux. Inscrivez-vous d'urgence.
- Livre du Magnakai : <http://lone-wolf.forumactif.com/>
Un forum francophone juste pour *Loup Solitaire*.
- Page du Chêne Gauche : <http://chg96.free.fr/>
Dans la section Jeux, les 4 premiers *Loup Solitaire* peuvent être joués online.
- Passion des Livres-Jeux : http://tousleslivres-jeux.forumactif.com/index_forum
Forum sur les LDVELH et les séries télévisées des années 80.
- Planète LDVELH : <http://planete-ldvelh.com/page/index.html>
Référentiel ultime des livres-jeux francophones et des raretés diverses en ce domaine.
- Rendez-vous au 14 : <http://cf.geocities.com/whyvernn2004/index.htm>
Site centré sur la *Quête du Graal*.
- Site de Bradypus : <http://perso.wanadoo.fr/livresdontvousetesleheros/>
Solutions de tous les Défis Fantastiques.
- Site de Tactical : <http://kenny81110.free.fr/>
Information sur les livres-jeux ; petite aventure sous forme d'énigmes à résoudre.
- Saadi-tas-Ouda : <http://www.zerick.com/GameBooks/>
Information sur différentes séries de livres-jeux.
- Sloane : <http://membres.lycos.fr/sloane/sommaire.htm>
Site d'information sur l'*Œil Noir* et les livres dont vous êtes le héros.
- Un Article dont vous êtes le Héros : <http://perso.wanadoo.fr/baldric/gamebooks.htm>
Présentation et critique de douze séries de livres-jeux.
- Xhoromag : <http://www.xhoromag.com>
Livres-jeux amateurs et traductions de livres-jeux anglophones, et le logiciel ADVELH.

Sites en anglais :

- Advanced Fighting Fantasy : <http://www.advancedfightingfantasy.com/>
Ancien site officiel de la série *Fighting Fantasy*. Contient des livres-jeux amateurs.
- Demian's Gamebooks : <http://www.gamebooks.org/>
Site de référence incontournable sur tous les livres-jeux en existence.
- Fighting Fantasy : <http://www.fightingfantasy.com/>
Site des fans anglophones des *Défis Fantastiques* ; mort depuis quelques années.
- Fighting Fantasy Gamebooks : <http://www.fightingfantasygamebooks.com/>
Site officiel de la série *Fighting Fantasy* (*Défis Fantastiques*).
- Project Aon : <http://www.projectaon.org/>
La mise en ligne officielle des aventures de *Lone Wolf* (*Loup Solitaire*).



Une centrale qui relie les sites traitant de livres-jeux
<http://users.skynet.be/fa301409/ldvelhportail/index.htm>



La référence en matière de récits interactifs amateurs
<http://users.skynet.be/fa301409/ldvelhportail/site17xho.htm>



Le rassemblement de la communauté d'amateurs de livres-jeux
<http://gamebook.free.fr/>



Remarques concernant le fanzine

Chaque article, chronique, critique, jeu, récit ou poème contenu dans ce fanzine est la propriété de son auteur. Chaque illustration est le propre de son illustrateur. *La Feuille d'Aventure* est un ouvrage collectif rassemblant les écrits et dessins de passionnés. Respectez leur travail. Si vous empruntez un passage de n'importe quel texte du fanzine, veuillez en mentionner la source : le pseudonyme de son auteur, le titre de l'article ou récit, ainsi que le nom, la date et le numéro du fanzine.

Les règles de la mini-aventure d'Outremer sont inspirées directement des *Défis Fantastiques*, dont les droits appartiennent à Gallimard, pour les traductions françaises, et à Steve Jackson et Ian Livingstone, pour les originaux. Aucun texte n'a toutefois été recopié littéralement. Nous nous sommes contentés d'utiliser un système de règles faciles.

Un Livre dont Vous Êtes le Héros est un nom déposé par Gallimard, nous ne l'avons pas utilisé ici comme titre agui- cheur pour le fanzine, ni même comme sous-titre. Souvent, nous avons préféré l'expression livre-jeu ou livre interac- tif. Si le nom est cité quelques fois, c'est uniquement dans un but explicatif, voire narratif.

Les couvertures des livres-jeux présentes dans le fanzine ne sont là que dans le but d'agrémenter des articles à finalité historique ou critique. Celles-ci demeurent la propriété des illustrateurs et des maisons d'édition.

Si, malgré les précautions prises pour ne pas aller à l'encontre de ce qu'il nous est permis, quelque point est sujet à controverse, je remercierai quiconque d'avertir le fanzine à son adresse e-mail : fanzineldvelh@hotmail.com, de sorte que nous puissions y remédier rapidement.

FANZINE N°2

Le numéro suivant de *La Feuille d'Aventure* vous en apprendra davantage sur l'histoire des livres-jeu depuis les années 60 jusqu'à nos jours. Par la même occasion, le premier récit-jeu de l'histoire : *Un conte à votre façon* (1967), écrit par Raymond Queneau, sera analysé de fond en comble.



FANZINE N°3

Notre troisième numéro entamera une encyclopédie de *Loup Solitaire*, qui s'étalera sur 3 fanzines non consécutifs. Au programme, un dossier sur *Les Maîtres des Ténèbres*, ainsi qu'une introduction à l'univers de la série : glaive de Sommer, monastère Kaï, etc. En supplément, la première partie d'un bestiaire par ordre alphabétique.



FANZINE N°4

Un thème plutôt particulier pour ce numéro 4, qui traitera de la manière dont on procède pour rédiger soi-même une aventure interactive. Comment établir le choix des paragraphes, élaborer un scénario cohérent, éviter les erreurs statistiques, etc.



FANZINE N°5

La suite de l'encyclopédie consacrée à l'univers de *Loup Solitaire*. Dossier sur *La Pierre de la Sagesse*, suite de la présentation de l'univers de la série et deuxième partie du bestiaire.



FANZINE N°6

Un numéro conçu dans une optique littéraire : en effet, le livre-jeu peut-il être considéré comme de la littérature ? Le débat sera ouvert. Quelle est la part d'originalité, d'utilité ou de redondance dans cet univers livresque à part ?

Avec, bien sûr, les rubriques habituelles : jeu, poésie, chronologie, actualité du fantastique, et mini-aventure dont le thème sera la surprise des numéros.



AVIS AUX LECTEURS

Nous espérons que vous avez passé un agréable moment en suivant cette aventure interactive rédigée par Outremer. De même, nous espérons que vous avez trouvé au sein des articles publiés dans ce fanzine de quoi faire votre bonheur. Si le livre-jeu n'était pas à proprement parler votre passion initiale, nous souhaitons vous avoir donné l'envie de vous y mettre, que ce soit par le biais de nos articles les plus sérieux, après avoir parcouru la chronique du *Sorcier de la Montagne de Feu* ou tout simplement en ayant joué le jeu de notre mini-aventure.

Sachez, pour les néophytes, que bon nombre de livres-jeu ne sont hélas plus disponibles dans diverses maisons d'éditions. Seuls les plus célèbres ont été, et sont encore, réédités sous l'appellation avec laquelle nous sommes tous familiarisés. Alors que d'autres ne se trouvent plus guère que chez des bouquinistes. Peut-être l'un d'entre eux qui se trouve à deux pas de chez vous en regorge-t-il ?

Pour les plus avisés en la matière, *La Feuille d'Aventure* estime qu'elle aura pu leur apprendre davantage de choses sur un sujet qu'ils connaissaient déjà bien ou croyaient connaître. Ce fanzine est l'oeuvre de véritables passionnés actifs. L'intérêt pour ce type de littérature, contrairement à ce qu'on aurait pu croire, n'a pas totalement disparu ! Loin s'en faut...

Notre équipe, cela dit, ne demande qu'à s'agrandir et voir son projet garder son rythme actuel. Aussi, vous êtes le ou la bienvenue si l'envie de collaborer avec nous vous semble une perspective alléchante. Le fanzine s'ouvre à toute forme de jeu fantastique partageant cet esprit nostalgique de conte de fée, de même qu'à la littérature et à l'histoire. Également, toutes critiques, suggestions ou idées diverses seront accueillies à bras ouverts et examinées avec attention. Nous nous ferons bien entendu un plaisir de répondre à toutes vos questions aussi diverses soient-elles.

Amicalement,
l'équipe de *La Feuille d'Aventure*.



fanzineldvelh@hotmail.com